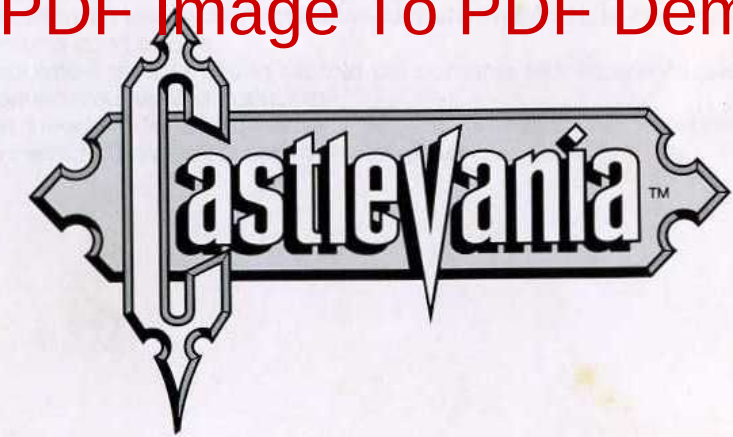
A-PDF Image To PDF Demo. Purchase from www.A-PDF.com



Konami® is a trademark of Konami Industry Co. Ltd.

Nintendo® and Nintendo Entertainment System™
are trademarks of Nintendo.

©1988 KONAMI

Printed in Japan
STAMPATO IN GIAPPONE

HOW TO PLAY

KONAMI®

Treat Your Konami Game Carefully

• This Konami Game Pak is a precision-crafted device with complex electronic circuitry. Avoid subjecting it to undue shock or extremes of temperature. Never attempt to open or dismantle the Game Pak.

• Do not touch the terminal leads or allow them to come into contact with water or the game circuitry will be damaged.

• Always make sure your NES Control Deck is SWITCHED OFF when inserting the Game Pak or removing it from the NES Control Deck.

• Never insert your fingers or any metal objects into the terminal portion of the expansion connector. This can result in malfunction or damage.

CONGRATULAZIONI!

Avete appena acquistato l'autentica versione di «CASTELVANIA» uno tra i tanti successi dell'originale raccolta di video-giochi della Konami.
Vi consigliamo di leggere attentamente questo libretto di istruzioni prima di iniziare a giocare.

INTRODUZIONE

COME SI GIOGA 16

I COMANDI 17

LO SCHERMO 18

I MOSTRI 19

LE ARMI 22

MAPPAS DEL CASTELLO 25

INTRODUZIONE

BUONA SEEERA!

Entrate nelle tenebre della più terrificante dimora sulla terra. Siete arrivati in castelvania esiete qui per evolgere un compito ben preciso :Distruggere per sempre la Maledizione del Principe del Male. Purtroppo somo tutti a casa questa sera : pipistrelli, fantasmi, tutti i mostri possibili e immaginabili. Li troverete dappertutto sempre che non vi trovino prima loro.Perché prima di poter incontrare il Padrone di Casa, dovrete attraversare sei piani mostruosi. Ma la vostra Frusta Magica vi aiuterà e probabilmente, durante il tragitto, troverete qualche altra arma.Ma una volta arrivati alla torre potete contare su un Duello Mortale. Il Principe ha atteso 100 anni la sua vendetta. Lui é pronto. E voi?

COME SI GIOCA

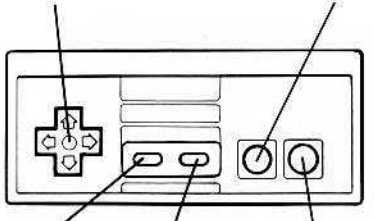
Castelvania puo essere giocato da un solo giocatore. Il giocatore dovrà utilizzare i comandi (CONTROL) (1). Lo scopo del gioco consiste nello spostarsi attraverso i passaggi e le scale del castello per raggiungere la torre, evitando o distrunggendo tutti i mostri che incontrate. Usate i comandi, come indicato a pag.5, per attivare la Frusta Magica e le altre armi che raccoglierate durante il tragitto. Ma attenzione alle porte segrete!

Per iniziare il gioco premere il tasto START e i vostri incubi comincerramo!

I COMANDI

TASTO DIREZIONALE
Vi permette di avanzare, di retrocedere, di fermarvi e di accovacciarvi. Controlla l'angolo di salto e la direzione di attacco.

TASTO B (ATTACCO)
Vi permette di attivare la Frusta e tutte le armi.



TASTO SELECT
Non utilizzare

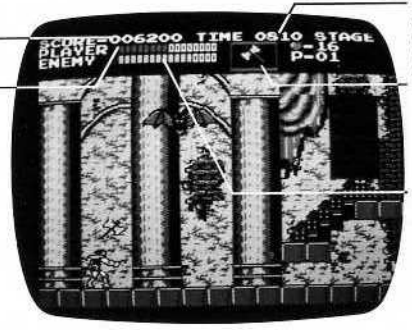
TASTO D'INIZIO (START)
Utilizzare per iniziare il gioco e per interrompere l'azione durante il gioco.

TASTO A (SALTO)
Vi permette di saltare.

TIPI DI MOSSE

Salti in diagonale : usare il tasto A e le patri a destra e a sinistra del tastodirezionale.
Attivare la Frusta, usare il tasto B e le parti a sinistra, a destra, in basso del tasto direzionale.
Attivare le armi, usare il tasto B e la parte superiore del tasto direzionale.
Schioccare la Frusta o azionare le armi, usare il tasto B.

LO SCHERMO



PUNTEGGIO

INDICATORE DI LIVELLO DI POTERE
All'inizio di ogni gioco sono a vostra disposizione 3 «vite» e l'indicatore segnala il potere che resta ad ognuna. Man mano che i mostri vi indeboliscono, il livello dell'indicatore si abbassa. Quando raggiunge lo «0» avete perso una vita.

CRONOMETRO
Quando il cronometro raggiunge lo «0» avete perso una vita.

SEGNALATORE DELLE ARMI
Indica l'ultima arma che avete raccolto e azionato.

INDICATORE DEL LIVELLO DI POTERE DEL NEMICO
L'indicatore segnala i danni che avete fatto al Mostro Principale nelle varie scene. Quando il livello raggiunge lo «0» il Mostro é fuori gioco.

I MOSTRI

Distruggete tanti mostri quanti servono per raggiungere il totale di punti segnalato. Guadagnerete un BONUS distruggendo 2 o più mostri in un solo colpo.

IL PIPISTRELLO VAMPIRO
200 punti

LO ZOMBI
100 punti

PANTERA NERA
200 punti

L'UOMO PESCE
300 points

IL PIPISTRELLO FANTASMA
3.000 punti

LA REGINA MEDUSA
3.000 punti

LA MEDUSA
300 punti

IL CORVO
200 punti

IL CAVALIERE NERO
400 punti

LO SCHELETRO BIANCO
300 punti

LO SCHELETRO ROSSO
400 punti

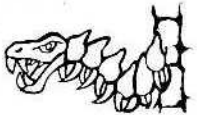
L'AQUILA
300 punti

IL GOBBO
500 punti

I TESCHI DEL DRAGO
400 punti

L'UOMO ASCIA
500 punti

IL FANTASMA
300 punti



LO SCHELETRO DEL DRAGO
1.000 punti

FRANKESTEIN & IGOR
5.000 punti

LA MUMMIA
3.000 punti

LA MIETTRICE IMPLACABILE
7.000 punti

IL PRINCIPE
50.000 punti

100 punti di Bonus ottenibili catturando ognuno dei seguenti elementi :
LA PALLA DI FUOCO
LE FASCE DELLA MUMMIA
LE OSSA DELLE SCHELETRO BIANCO
L'ASCIA DELL'UOMO ASCIA.

LE ARMI

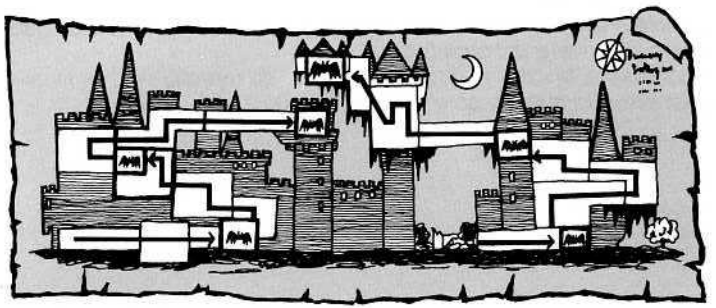
Oltre alla Frusta Magica mottre altre armi si mascondono lungo il tragitto attraverso il castello. Ne avrete bisogno. Prima di iniziare il gioco, guardate questa tabella. Scoprirete così dove si trovano le armi e come usarle.

ARMA	SIMBOLO SULLO SCHERMO	DOVE CERCARLA	POTERE	COMMENTO
ORLOGIO		Nascosta lungo il sentiero o sul monstro eccezioni)	Ferma l'azione del nemico.(alcune '	Vi costa 5 cuoricini per ogni uso
PUGNALE		Nascosta lungo il sentiero o sul mostro	Arma d'attacco veloce e precisa	Fa scomparire il bersaglio
ASCIA		Nascosta lungo il sentiero o sul mostro	Arma d'attacco lenta ma potente	
BOMBA		Nascosta lungo il sentiero o sul mostro	Spacca il terreno sotto il bersaglio nemico	Distrugge tutto ciò che si trova sul sentiero

ARMA	SIMBOLO SULLO SCHERMO	DOVE CERCARLA	POTERE	COMMENTO
BOOMERANG		Nascosta lungo il sentiero o sul monstro	Potente arma d'attacco che vi ritorna nelle mani	
CUORICINO		Nascosta lungo il sentiero o sul mostro	Vi dà uno sparo in più per arma	Potete immagazzinare tanti cuor quanti ne volete per pi utilizzarli come extra spari quando ne avete bisogno
CUORE		Nascosta lungo il sentiero o sul mostro	Vi da 5 spari in più per arma	
CIROCE		Nascosta lungo il sentiero o sul mostro	Distrugge tutti il nemici sullo schermo	
POTIONE INVISIBILE		Nascosta lungo il sentiero o sul mostro	Vi rende invulnerabili per alcuni secondi	
STELLA DEL MATINO		Nacosta lungo il sentiero o sul mostro	Aunmenta il potere della frusta in 2 fasti diverse	Rinforza la catena corta al 1° livello e la catena lunga al 2° livello

ARMA	SIMBOLO SULLO SCHERMO	DOVE CERCARLA	POTERE	COMMENTO
DENARO		Nascosta lungo il sentiero o adosso al mostro	Da dei punti in più gratis	Rosso = 100 Blu = 400 Bianco = 700
DOPIO COLPO		Nascosta lungo il sentiero , sul mostro o sullo sfondo	permette di lanciare li armi due volte di seguito	Appaiono solo quando colpite determinati oggetti per 10 volte de seguito
TRIPLO COLPO		Nascosta lungo il sentiero o sul mostro	permette di lanciare li armi tre volte di seguito	
COSCIA DI POLLO		Nascosta sullo sfondo	Rida in parte il potere perduto	Appare con un segreto colpo di frusta
SPHERA MAGICA		Dovete prenderla al mostro principale in ogni scena	Rida completamente il potere perduto	Puo far scomparire tutti i mostri dal l'intera scena

BIENVENUTI A CASTELVANIA!



TRATTARE IL VOSTRO GIOCO KONAMI CON PRECAUZIONE

Quest gioco Konami é une congegno ad alta precisione munito di un complesso circuito elettronico. Evitare di sottoporlo a choc o a temperature troppo elevate. Non aprire ne smontare la cartuccia.
Il circuito puo essere danneggiato se toccate i morsetti o se li fate venire in contatto con l'acqua.
Assicuratevi sempre che la scatola dei comandi NES sia spenta quando inserite o rimuovete la cartuccia.
Non introdurre le dita o qualsiasi oggetto di metallo nel terminale del connettore. Cio puo causare danni al gioco.